ウィザード

プレイヤー用

防具

防具名	AC	価格(gp)	重量(kg)	装備可能職業
アーマー				
ローブ	－1	10	1	PBM
レーザー・アーマー	－2	50	10	FSLNPTB
チェインメイル	－3	100	20	FSLNP
ブレストプレート	－4	200	30	FSLNP
プレートメイル	－5	750	50	FSLN
シールド				
スモール・シールド	－1	20	5	FSLNPTB
ラージ・シールド	－2	40	10	FSLNP
ヘルメット				
ヘルム	－1	100	1	FSLN
ガントレット				
カッパー・グラブ	－1	6000	1	FSLN

その他のアイテム

アイテム名	重量(kg)	価格(gp)
ロープ	10mで1	1mで1
トーチ	5本で1	5本で2
ランプ	1	20
油	0.1	1回分2
携帯用食料	3食(1日分)で1	3食で5
火うち石	0.1	5
盗賊の七つ道具	1	20
マント	1	5
防寒具	2	20
背負い袋	1	10
寝袋	2	10
テント	20	50
キャンプ用具	10	30

乗物、荷物運び用動

ウ マ	価格 1000
ミュール(ラバ)	〃 200
カート(荷車)4頭立	〃 10000
カヌー	〃 3000

ポーション

ディオス	
ラテュモフィス	
ディアル	
ディアルマ	
ディアルコ	
石化解除	

スクロール

1レベル	
2レベル	
3レベル	
4レベル	
5レベル	

呪文基本使用回数表

魔術師と僧侶

術者レベル	呪文レベル 1	2	3	4	5	6	7
1	1						
2	2						
3	2	1					
4	3	2					
5	3	2	1				
6	4	3	2				
7	4	3	2	1			
8	5	4	3	2			
9	5	4	3	2	1		
10	6	5	4	3	2		
11	6	5	4	3	2	1	
12	7	6	5	4	3	2	
13	7	6	5	4	3	2	1
14	8	7	6	5	4	3	2
15	8	7	6	5	4	3	2

＊以後、同様に2レベルにつきひとつずつ増える。
＊ただし、魔術師は魔術師系魔法、僧侶は僧侶系魔法の基本使用日数をあらわす。

君主と侍

術者レベル	呪文レベル 1	2	3	4	5	6	7
1	1						
2	2						
3	3						
4	3	1					
5	3	2					
6	4	3					
7	4	3	1				
8	4	3	2				
9	5	4	3				
10	5	4	3	1			
11	5	4	3	2			
12	6	5	4	3			
13	6	5	4	3	1		
14	6	5	4	3	2		
15	7	6	5	4	3		
16	7	6	5	4	3	1	
17	7	6	5	4	3	2	
18	8	7	6	5	4	3	
19	8	7	6	5	4	3	1
20	8	7	6	5	4	3	2

＊ただし、君主は僧侶系魔法、侍は魔術師系魔法の基本使用回数をあらわす。

司教

術者レベル	呪文レベル 1	2	3	4	5	6
1	2/ 0					
2	4/ 2					
3	6/ 4					
4	8/ 6	2/ 0				
5	10/ 8	4/ 2				
6	12/10	6/ 4				
7	14/12	8/ 6	2/ 0			
8	16/14	10/ 8	4/ 2			
9	18/16	12/10	6/ 4			
10	20/18	14/12	8/ 6	2/ 0		
11	22/20	16/14	10/ 8	4/ 2		
12	24/22	18/16	12/10	6/ 4		
13	26/24	20/18	14/12	8/ 6	2/ 0	
14	28/26	22/20	16/14	10/ 8	4/ 2	
15	30/28	24/22	18/16	12/10	6/ 4	
16	32/30	26/24	20/18	14/10	8/ 6	2/
17	34/32	28/26	22/20	16/12	10/ 8	4/
18	36/34	30/28	24/22	18/14	12/10	6/
19	38/36	32/30	26/24	20/16	14/12	8/
20	40/38	34/32	28/26	22/18	16/14	10/

＊ただし、魔術師系呪文/僧侶系呪文とする。

リィRPG

用チャート2.

物

p 荷重200kgまで
p 荷重100kgまで
p 荷重1600kgまで
p 荷重300kgまで

100gp
300gp
500gp
1,000gp
1,000gp
10,000gp

500gp
1,000gp
2,000gp
5,000gp
10,000gp

	7
0	
2	
4	
6	2/ 0
8	4/ 2

行動

1. 2マス(以内)移動する。移動しなくてもよい。
2. 1マス移動し(移動しなくてもよい)、隣接している敵を攻撃する。
3. 弓を射る。
4. 魔法を唱える。
5. ディスペルする。
6. 防御姿勢をとる。
7. 隣接しているキャラクターと場所を交代する。
8. 隠れる。

- 行動は敏捷度の高いキャラクターから順番に解決する。
- 移動は、盗賊は+1マス。忍者は+1〜+2マス。
- 攻撃命中率=(攻撃者のレベル+防御者のAC)×5+修正
  修正:体力、武器による命中修正。敵が眠っていたり麻痺していれば+20%。
- ダメージ=武器によるダメージ+修正
  修正:体力、レベル、武器による修正。眠っていたり麻痺していれば2倍。
- クリティカル率=攻撃者のレベル(戦士は×2)。最大で13%(ないし26%)。
  効果:忍者の場合は即死。他はダメージ2倍。
- ディスペル率=モンスターのディスペル値+僧侶のレベル
- 毒、麻痺、石化攻撃に対しては生命力の5倍チェック。
- ブレスは幸運度の5倍チェック(成功でダメージ半分。レベル以下で4分の1)。
- 言語:コモン、種族語(人間、エルフ、ドワーフ、ノーム、ホビット、ゴブリン、ジャイアント語など)、魔族語(デーモン語など)、盗賊語、忍者語など。
- 解除率:盗賊は(敏捷度+幸運度)÷2の5倍、忍者は4倍、その他は1倍。
- 鑑定率:司教のレベル×5+知恵の修正値。96以上で呪いが発動。

魔術師呪文

	名前	呪文形式(ダメージ)	効果範囲	レジスト	習得率	その他
レベル1	ハリト	1D8	1	知×3	60	AC−2
	モグレフ	C	本人	0	40	AC−2
	カティノ	A	1×3	知×5	100	回復:生×3
	デュマピック	N	本人	0	50	
2	ディルト	C	1×3	0	60	AC+2
	ソピック	C	本人	0	50	AC−4
	リト	2D6	1×2	知×1	100	
	デュマス *	A	本人	0	30	5分
	レフック *	5D6	1辺	0	40	
	タンジス *	N	S	0	40	
3	マハリト	4D6	1×3	知×4	100	
	モリト	3D6	2×2	知×1	30	
4	モーリス	C	1×3	0	40	AC+4
	ダルト	6D6	2×3	知×4	100	
	ラハリト	6D6	1×3	知×4	30	
	マレフィック *	8D10	3辺	0	40	
	ハニリイト *	A	本人	0	30	
5	マモーリス	C	3×3	0	40	AC+4
	マカニト	A	3×3	0	40	7以下消滅
	マダルト	8D8	2×3	知×3	100	
6	ラカニト	A	2×3	70	60	
	ジルワン	A	1	知×3	50	
	マソピック	C	6	0	60	AC−4
	ハマン	C	6	0	100	
	ハニリクト *	N	1	0	30	
	ラレフィック *	10D10	5辺	0	40	
7	マラー	A	6	0	100	
	マハマン	C	6	0	40	
	ティルトウェイト	D100+20	3×3	知×3	50	

C:戦闘　A:常時　N:非戦闘　S:特殊

僧侶呪文

	名前	呪文形式(ダメージ)	効果範囲	レジスト	習得率	回復
レベル1	カルキ	C	6	0	60	AC−1
	ディオス	A	1	0	100	1D8回復
	バディオス	1D8	1	0	60	
	ミルワ	A	本人	0	40	15分
	ポーフィック	C	本人	0	50	AC−4
	カタナ	C	1	0	40	
2	マツ	C	6	0	80	AC−2
	カルフォ	N	S	0	100	
	マニフォ	A	1×3	信×6	70	回復:生×4
	モンティノ	A	1×3	信×5	50	
	トキ	C	1	0	40	敏捷度+3
	エリエモス *	A	1	0	40	
3	ロミルワ	A	本人	0	40	1時間
	ディアルコ	A	1	0	100	麻痺解除
	ラテュマピック	A	1	0	50	
	バマツ	C	6	0	40	AC−4
4	ディアル	A	1	0	100	2D8回復
	バディアル	2D8	1	0	60	
	ラテュモフィス	A	1	0	40	毒解除
	マポーフィック	A	6	0	60	AC−2
	バトキ	C	6	0	30	敏捷度+3
5	ディアルマ	A	1	0	100	3D8回復
	バディアルマ	3D8	1	0	40	
	リトカン	3D8	1×3	信×4	60	
	カンディ	N	1	0	50	
	ディ	N	1	0	50	成功:生×4
	バデイ	A	1	信×6	40	
6	ロルト	6D6	2×3	信×4	30	
	マディ	A	1	0	100	
	マバディ	A	1	0	50	
	ロクトフェイト	A	6	0	100	
7	マリクト	12D6	3×3	信×2	40	
	カドルト	N	1	0	100	成功:生×5
	リセット *	C	6	0	5	
	マディス *	N	1	0	10	

C:戦闘　A:常時　N:非戦闘　S:特殊